

Jurusan Teknik Informatika
Skripsi Sarjana Komputer
Semester Ganjil tahun 2010/2011

ANALISIS DAN PERANCANGAN GAME "*THE PROCLAMATOR*"

Angela Patricia Panama 1100009846
Tunjung Agung Wijaya 1100011094
Yessyca Erina 1100012254
Kelas / Kelompok : 07PAT / 03

Abstrak

TUJUAN PENELITIAN, ialah membuat sebuah *game* yang mengangkat sejarah kemerdekaan Indonesia (proklamasi) sebagai dasar ceritanya, sehingga *player* dapat bermain sambil belajar Sejarah. *Game* ini juga dirancang untuk menjadi *game* dengan *genre* RTS (*Real Time Strategy*) untuk mendorong *player* berpikir dan menyusun strategi dalam permainan. *Game* ditujukan khususnya bagi kalangan pelajar sekolah, namun juga dapat dimainkan oleh semua orang.

METODE PENELITIAN yang digunakan adalah metode *waterfall*. Dengan metode analisis, yaitu studi pustaka untuk landasan teori dan panduan pembuatan skripsi, kuesioner untuk analisis *user*, dan survei untuk analisis *game* sejenis sebagai referensi. Sedangkan metode perancangan yang digunakan, yaitu perancangan *gameplay*, perancangan sistem dengan UML, dan pembuatan *storyboard*.

HASIL YANG DICAPAI, ialah sebuah *game* ber-*genre* RTS dengan tema sejarah kemerdekaan Indonesia, khususnya pada tanggal 14-17 Agustus 1945, yang dilengkapi dengan 2 (dua) pilihan bahasa (bahasa Indonesia dan bahasa Inggris). Juga terdapat penerapan teknologi *infra red* yang didukung WiiMote yang memungkinkan *player* untuk bermain seolah-olah secara *touchscreen*.

SIMPULAN yang diperoleh ialah *game* ini dapat membantu *player*-nya untuk dapat mempelajari Sejarah, khususnya sejarah kemerdekaan Indonesia, dengan lebih mudah dan menarik. Selain itu, penggunaan dwibahasa juga memungkinkan *game* ini untuk dapat dimainkan oleh orang asing sehingga dapat lebih memperkenalkan sejarah Indonesia ke luar negeri.

Kata Kunci

Analisis, Perancangan, *Game*, jMonkey Engine, WiiMote